TechniSat

Bedienungsanleitung

TechniPad 10G-HD

1 Abbildungen

Rückseite

1 Rechter Lautsprecher
2 Kamera auf Vorder und Rückseite
3 MicroSD-Kartenleser[1)]
4 USB-Buchse
5 SIM-Kartenleser[1)]
6 HDMI-Ausgang
7 Kopfhörerausgang (Klinkenbuchse 3,5mm)[)]
8 Ein/Standby
9 Lautstärke +
10 Linker Lautsprecher
11 Lautstärke -
12 Reset
13 Mikrofon

[1)] Karte einsetzen: Öffnen Sie mit einem Fingernagel oder einem flachen Gegenstand die Abdeckung des MicroSD und SIM-Kartenleser. Schieben Sie die MicroSD-Karte mit den Kontakten nach unten und zum Bildschirm ausgerichtet in den MicroSD-Kartenschlitz, bis diese hörbar einrastet.
Schieben Sie die SIM-Karte mit der abgeflachten Ecke nach unten und den Kontakten zum Bildschirm ausgerichtet in den SIM-Kartenschlitz, bis diese hörbar einrastet.
Karte entnehmen: Drücken Sie leicht auf die Karte, sodass diese aushakt und um einige Millimeter heraus gedrückt wird. Nun können Sie die Karte herausziehen.

⚠ Beim Einsetzten bzw. Entnehmen der SD/SIM-Karte muss das Gerät ausgeschaltet sein.

2 Inhaltsverzeichnis

1 Abbildungen 2

2 Inhaltsverzeichnis 3

3 Bitte zuerst lesen 4

3.1 Bestimmungsgemäßer Gebrauch 4
3.2 Herstellererklärung 5
3.3 Wichtige Hinweise 6
3.3.1 Sicherheit 6
3.3.2 Entsorgung 7
3.3.3 Stromverbrauch im Standby und im Betrieb 7
3.3.4 Pflege und Reinigung 8
3.3.5 Rechtliche Hinweise 8
3.3.6 Servicehinweise 8

4 Grundlegende Bedienung 9

4.1 Ein-/Ausschalten des Tablets 9
4.2 Entsperren/sperren des Bildschirms 10
4.3 Homescreen 11
4.3.1 Platzieren von Apps auf dem Homescreen 12
4.3.2 Hintergrund des Homescreens ändern 12
4.3.3 Platzieren von Widgets 12
4.4 Starten und Beenden einer App 13
4.5 Lautstärkeregelung 13
4.6 Installieren von Apps 13
4.6.1 Installieren einer App mittels APK-Datei 13
4.6.2 Installieren einer App über einen App-Shop 14
4.7 Deinstallieren von Apps 15

5 Einstellungen 17

5.1 Drahtlos & Netzwerke 17
5.1.1 WLAN 17
5.1.1.1 WLAN-Netz auswählen 18
5.1.1.2 WLAN-Netz manuell eingeben 19
5.1.1.3 WPS-Schnellverbindung 19
5.1.2 Bluetooth 20
5.1.3 Datenverbrauch 21
5.1.4 Mehr 21
5.2 Gerät 22
5.2.1 Töne 22
5.2.2 Display 23
5.2.3 HDMI 24
5.2.4 Screenshot-Einstellung 25
5.2.5 Speicher 26
5.2.6 Akku 27
5.2.7 Apps 28
5.2.8 Nutzerprofile 29
5.3 Nutzer 30

5.3.1 Standort 30
5.3.2 Sicherheit 31
5.3.3 Sprache & Eingabe 32
5.3.4 Sichern & zurücksetzen 33
5.4 Konten 34
5.5 System 35
5.5.1 GSensor Calibration 35
5.5.2 Datum & Uhrzeit 35
5.5.3 Bedienungshilfen 36
5.5.4 Drucken 36
5.5.5 Über das Tablet 37

6 Technische Daten / Funktionsumfang 38

7 Technische Begriffe 40

8 Fehlersuchhilfen 42

9 Lizenzhinweise 44

3 Bitte zuerst lesen

- Bevor Sie mit der Inbetriebnahme des Gerätes beginnen, überprüfen Sie zunächst die Lieferung auf Vollständigkeit. Im Lieferumfang sind enthalten:
  1 TechniPad 10G-HD, 1 Bedienungsanleitung,
  1 USB-Kabel (Typ Micro-B / Typ-A), 1 Netzteil

3.1 Bestimmungsgemäßer Gebrauch

- Anschluss zum Laden des Akkus an Netzspannung 230 V / 50Hz (per mitgeliefertem Netzteil) bzw. an USB-Buchsen.
- Das Gerät ist ausschließlich zum Anschluss von Audio- und Videogeräten und Computern geeignet, die der DIN-Norm entsprechen und eine CE-Kennzeichnung besitzen.
- Der Gebrauch ist im privaten und gewerblichen Bereich in trockener Umgebung gestattet.
- Jegliche andere Verwendung ist ausdrücklich ausgeschlossen.

3.2 Herstellererklärung

Hiermit erklärt TechniSat, dass sich das Gerät TechniPad 10G-HD in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet.
Die vollständige Konformitätserklärung kann unter folgender Adresse gefunden werden:

http://www.technisat.de/konformitaet/technipag10ghd.pdf

Das Tablet ist mit den Funkfunktionen WLAN, Bluetooth und 3G ausgestattet und erfüllt zusätzlich die Forderungen

- der Ökodesign-Richtlinie 2009/125/EG
- der EU-Richtlinie 2006/95/EC (Niederspannungsrichtlinie)
  - EN 60950
- der EU-Richtlinie 2004/108/EC (EMV-Richtlinie)
  - EN 55013, EN 55020, EN 61000-3-2

und besitzt die CE-Kennzeichnung.

CE **0700**

3.3 Wichtige Hinweise

Bitte beachten Sie die nachfolgend aufgeführten Hinweise, um jegliche Sicherheitsrisiken auszuschließen, Beschädigungen am Gerät zu vermeiden, sowie einen Beitrag zum Umweltschutz zu leisten.

3.3.1 Sicherheit

Zu Ihrem Schutz sollten Sie die Sicherheitsvorkehrungen sorgfältig durchlesen, bevor Sie Ihr neues Gerät in Betrieb nehmen. Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Handhabung und durch Nichteinhaltung der Sicherheitsvorkehrungen entstanden sind.

⚠ **Öffnen Sie niemals das Gerät!**
Das Berühren Spannung führender Teile ist lebensgefährlich!

⚠ Ein eventuell notwendiger Eingriff darf nur von geschultem Personal vorgenommen werden.

⚠ Das Gerät darf nur in gemäßigtem Klima betrieben werden.

⚠ Bei längerem Transport bei Kälte und dem anschließenden Wechsel in warme Räume nicht sofort einschalten; Temperaturausgleich abwarten.

⚠ Setzen Sie das Gerät nicht Tropf- oder Spritzwasser aus. Ist Wasser in das Gerät gelangt, schalten Sie es aus und verständigen Sie den Service.

⚠ Setzen Sie das Gerät nicht Heizquellen aus, die das Gerät zusätzlich zum normalen Gebrauch erwärmen.

⚠ Bei Gewitter sollten Sie das Tablet vom Steckernetzteil trennen und dieses aus der Steckdose entnehmen. Überspannung kann das Gerät beschädigen.

⚠ Bei auffälligem Gerätedefekt, Geruchs- oder Rauchentwicklung, erheblichen Fehlfunktionen, Beschädigungen an Gehäuse sowie bei eingedrungener Flüssigkeit das Gerät ausschalten und den Service verständigen.

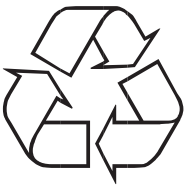
3.3.2 Entsorgung

Die Verpackung Ihres Gerätes besteht ausschließlich aus wiederverwertbaren Materialien. Bitte führen Sie diese entsprechend sortiert wieder dem “Dualen System” zu.

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das -Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar.
Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.



Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Achten Sie darauf, dass die leeren Batterien sowie Elektronikschrott nicht in den Hausmüll gelangen, sondern sachgerecht entsorgt werden (Rücknahme durch den Fachhandel, Sondermüll).

3.3.3 Stromverbrauch im Standby und im Betrieb

Der Stromverbrauch des Gerätes hängt sowohl im Standby als auch im Betrieb von den von Ihnen vorgenommenen Einstellungen und den genutzten Funktionen ab.

So können Sie den Stromverbrauch im Betrieb senken, indem Sie z. B. die Displayhelligkeit reduzieren. Je höher die Helligkeit eingestellt ist, desto höher ist auch der Stromverbrauch.
Weitere Infos finden sie unter Punkt 5.2.6 auf der Seite 24.

3.3.4 Pflege und Reinigung

Das Gehäuse und das Display sollten nur mit einem trockenen, weichen Tuch oder entsprechenden speziellen Reinigern, wie z. B. dem TechniSat LCD-Panel-Reinigungsset und ausschließlich im abgeschalteten Zustand gesäubert werden.

Ein LCD-Panel-Reinigungsset erhalten Sie im Fachhandel z.B. von TechniSat unter der Bezeichnung **LCD-Panel-Reiniger** und der Artikelnummer **0000/3830**.

⚠ Bei Verwendung nasser Tücher sowie anderer Sprühreiniger oder gar agressiver chemischer Reinigungsmittel kann es leicht zu Beschädigungen der hochwertigen Oberflächen von Gehäuse und Display kommen.

3.3.5 Rechtliche Hinweise

ⓘ Ihr Gerät trägt das CE-Zeichen und erfüllt alle erforderlichen EU-Normen.

ⓘ TechniSat ist nicht für Produktschäden auf Grund von äußeren Einflüssen, Verschleiß oder unsachgemäßer Handhabung, unbefugter Instandsetzung, Modifikationen oder Unfällen haftbar. TechniSat übernimmt keinerlei Haftung für den Verlust von Daten, die auf dem internen Speicher dieses Produktes abgelegt wurden.

ⓘ Änderungen und Druckfehler vorbehalten. Stand 10/14
Abschrift und Vervielfältigung nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Die jeweils aktuelle Version der Anleitung erhalten Sie im PDF-Format im Downloadbereich der TechniSat-Homepage unter www.technisat.de.

ⓘ TechniPad 10G-HD und TechniSat sind eingetragene Warenzeichen der

TechniSat Digital GmbH
Julius-Saxler-Straße 3
54541 Daun
www.technisat.de

3.3.6 Servicehinweise

ⓘ Dieses Produkt ist qualitätsgeprüft und mit der gesetzlichen Gewährleistungszeit von 24 Monaten ab Kaufdatum versehen. Bitte bewahren Sie den Rechnungsbeleg als Kaufnachweis auf.

⚠ Achtung!
Sollte es mit diesem Gerät zu einem Problem kommen, wenden Sie sich bitte zunächst an unsere Technische Hotline:

Mo. - Fr. 8:00 - 20:00
03925/92201800

ⓘ Für eine evtentuell erforderliche Einsendung des Gerätes verwenden Sie bitte ausschließlich folgende Anschrift:

TechniSat Digital GmbH
Service-Center
Nordstr. 4a
39418 Staßfurt

4 Grundlegende Bedienung

Sehr geehrter Kunde,
die genaue Vorgehensweise zur Bedienung, Einstellungen und Möglichkeiten der verschiedenen Apps (Applikationen/Programme) sowie des Betriebssystems Android hängen von den jeweiligen Entwicklern ab und können sich auch durch eine Aktualisierung der App bzw. des Betriebssystems ändern.
TechniSat hat hierauf leider keinen Einfluss, sodass in dieser Anleitung lediglich eine grundlegende Bedienweise beschrieben werden kann.

⚠ Achtung - Kennzeichnet einen wichtigen Hinweis, den Sie zur Vermeidung von Gerätedefekten, Datenverlusten/-missbrauch oder ungewolltem Betrieb unbedingt beachten sollten.

ⓘ Tipp - Kennzeichnet einen Hinweis zur beschriebenen Funktion sowie eine im Zusammenhang stehende und evtl. zu beachtende andere Funktion mit Hinweis auf den entsprechenden Punkt der Anleitung.

4.1 Ein-/Ausschalten des Tablets

> Halten Sie bei komplett abgeschaltetem Tablet die Taste **Ein/Standby** für ca. 5 Sekunden gedrückt, bis der TechniPad Startbildschirm erscheint.

ⓘ Das Tablet startet und anschließend wird der sogenannte **Sperrbildschirm** (siehe Bild Seite 10) dargestellt. Um das Tablet verwenden zu können, muss nun noch der Bildschirm wie im folgenden Punkt 4.2 beschrieben entsperrt werden. Es wird nun der **Homescreen** dargestellt.

ⓘ Sollte eine SIM-Karte eingelegt sein, kann es erforderlich sein, die dazugehörige SIM-PIN über das dann erscheinende Tastenfeld einzugeben.

> Halten Sie bei eingeschaltetem Display die Taste **Ein/Standby** für ca. 1 Sekunde gedrückt, tippen Sie in der Auswahl auf **Ausschalten** und bestätigen Sie, indem Sie in der erscheinenden Abfrage auf **OK** tippen.

4.2 Entsperren/sperren des Bildschirms

> Ist das Tablet im Standby (Display ist gesperrt und abgeschaltet), drücken Sie kurz auf die Taste **Ein/Standby**, um das Display einzuschalten.

Nachdem das Display reaktiviert wurde, erscheint der **Sperrbildschirm**. Um das Tablet verwenden zu können, muss nun der Bildschirm noch entsperrt werden.

> Tippen Sie auf das Schlosssymbol und bewegen Sie anschließend Ihren Finger in Richtung des erscheinenden geöffneten Schlosssymbols.

Der Sperrbildschirm wird ausgeblendet und anschließend der vor dem Sperren des Displays zuletzt dargestellte Bildschirm eingeblendet.

> Drücken Sie bei eingeschaltetem Display kurz auf die Taste **Ein/Standby**, um das Display abzuschalten und zu sperren.

Beachten Sie, dass durch das Abschalten und Sperren des Displays die geöffneten Apps nicht beendet oder geschlossen werden.

Beachten Sie zum Entsperren des Bildschirms auch die vorgenommene Einstellung im Menü **Sicherheit** (Punkt 5.3.2).

Erfolgt bei entsperrtem Display keine Bedienung, sperrt sich das Tablet nach der unter Punkt 5.2.2, (Ruhezustand) eingestellten Zeit automatisch und das Display wird abgeschaltet.

Sollte eine SIM-Karte eingelegt sein, kann es erforderlich sein, die dazugehörige SIM-PIN über das dann erscheinende Tastenfeld einzugeben. Tippen Sie nach eingabe der korrekten PIN auf ⏎, um das TechniPad zu entsperren.

4.3 Homescreen

Der **Homescreen** enthält bereits ab Werk einige Apps und Widgets, kann aber, wie unter Punkt 4.3.1 beschrieben, ganz nach Ihren Wünschen angepasst werden.

> Sie können durch ein Fingerwischen von einer zur anderen Seite auf die jeweils nächste Seite des Homescreens wechseln.

In der oberen Zeile (Statusleiste) werden Ihnen rechts die Uhrzeit, der Akkuladestand sowie die Netwerkverbindungen angezeigt. Auf der linken Seite werden Benachrichtigungen angezeigt. In der unteren Zeile finden Sie die Symbole ⮌, ⌂ und ▭.

- ⮌ Schritt zurück
- ⌂ Wechsel zum Homescreen/Sprung zur Hauptseite des Homescreens
- ▭ Auruf einer Liste der gerade aktiven Apps

Die Statuszeile wird ebenso in allen anderen Bildschirmdarstellungen angezeigt, kann aber auch von Apps ausgeblendet oder auf Punkte reduziert darstellt werden.

> Um das Benachrichtigungsfeld zu öffnen, Ziehen sie es vom oberen linken Bildschirmrand nach unten.

> Tippen Sie auf eine Benachrichtigung, um diese zu öffnen oder schieben Sie diese nach rechts weg, um diese zu löschen.

> Für zusätzliche Funktionen, ziehen sie die Schnellstartleiste vom rechten oberen Bildschirmrand nach unten.

In der Schnellstartleiste können Sie z. B. WLAN, den Flugmodus, die automatische Bildschirmdrehung sowie Bluetooth de-/aktivieren oder die Displayhelligkeit ändern. Von hier gelangen Sie auch direkt zu den Einstellungen.

Außerdem finden Sie auf dem Homescreen in der Mitte unten das Icon ⠿ zum Aufruf der Liste aller installierten Apps.

4.3.1 Platzieren von Apps auf dem Homescreen

> Um neue Apps auf dem Homescreen zu platzieren, rufen Sie zunächst die Liste aller installierten Apps durch Antippen von auf.

> Tippen und halten Sie nun auf die gewünschte App.

> Während Sie die App angetippt halten wechselt der Hintergrund zum Homescreen und Sie können die App nun an die gewünschte Position verschieben.

> Schieben Sie die App neben den erscheinenden Rahmen, um diese/s auf eine andere Homescreenseite zu schieben.

4.3.2 Hintergrund des Homescreens ändern

> Tippen und halten Sie für ca. 1 Sekunde auf eine freie Stelle des Homescreens.

> Wählen Sie **Hintergründe** in der erscheinenden Übersicht aus.

> Wählen Sie nun das gewünschte Hintergrundbild und anschließend durch Verschieben und Ziehen des erscheinenden blauen Rahmens den Bildausschnitt aus.

4.3.3 Platzieren von Widgets

> Tippen und halten Sie für ca. 1 Sekunde auf eine freie Stelle des Homescreens.

> Wählen Sie **Widget** in der erscheinenden Übersicht aus.

> Tippen und halten Sie nun auf das gewünschte Widget.

> Während Sie das Widget angetippt halten wechselt der Hintergrund zum Homescreen und Sie können das Widget nun an die gewünschte Position verschieben.

> Schieben Sie das Widget neben den erscheinenden Rahmen, um diese/s auf eine andere Homescreenseite zu schieben

Bereits auf dem Homescreen vorhandene Apps und Widgets können Sie ebenso durch Antippen, Halten und Verschieben neu positionieren.

Eine App oder ein Widget entfernen Sie durch Antippen, Halten und Verschieben auf das am oberen Bildschirmrand erscheinende **X**.

4.4 Starten und Beenden einer App

> Eine App starten Sie, indem Sie diese auf dem Homescreen oder in der Liste der installierten Apps kurz antippen.

> Verlassen Sie die App durch Antippen des Icons ⮌ oder ⌂.

ⓘ Die App läuft nun im Hintergrund weiter, wird jedoch ausgeblendet. So können Sie z. B. Musik wiedergeben und während dessen parallel andere Apps verwenden.

ⓘ Beachten Sie bitte, dass diese Vorgehensweise von Apps blockiert werden kann und diese sich nur durch entsprechende Schritte innerhalb der App ausblenden lassen.

> Um eine App komplett zu beenden, tippen Sie auf ▭ und schieben Sie die App nach oben/unten weg oder beenden Sie diese über einen entsprechenden Punkt in der App.

4.5 Lautstärkeregelung

> Regeln Sie die Lautstärke mit Hilfe der Tasten **Lautstärke +** bzw. **Lautstärke -**, siehe S.2 #9 und #11.

ⓘ Die Lautstärke kann auch in den Einstellungen geändert werden. Infos hierzu finden Sie unter **Töne**, Punkt 5.2.1.

4.6 Installieren von Apps

> Apps können Sie entweder über eine auf das Tablet kopierte APK-Datei oder über einen der vielzählig vorhandenen App-Shops installieren.

4.6.1 Installieren einer App mittels APK-Datei

> Kopieren Sie zunächst die APK-Datei der entsprechenden App auf das Tablet.

ⓘ Dateien können Sie mittels USB-Verbindung zu einem PC oder über Bluetooth auf das Tablet kopieren oder direkt aus dem Internet auf das Tablet herunterladen. Ebenso kann sich die zu installierende APK-Datei auf einer MicroSD-Karte befinden, welche Sie in den Kartenleser stecken. Nachfolgend wird der Vorgang mittels USB-Verbindung beschrieben.

> Verbinden Sie das Tablet, mit dem im Lieferumfang enthaltenen Kabel, mit Ihrem PC.

> Öffnen Sie, sofern nicht automatisch geschehen, im Arbeitsplatz Ihres PCs das Laufwerk des Tablet (TechniPad_10G) und kopieren Sie die APK-Datei auf das Tablet.

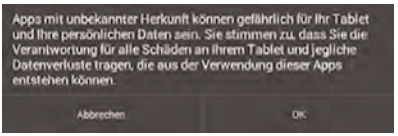
> Trennen Sie nun die USB-Verbindung.

> Öffnen Sie die App **Dateimanager** und anschließend darin den Ordner in der sich die APK-Datei befindet.

ⓘ Ist die Funktion **Installieren von Apps aus unbekannten Quellen** deaktiviert, müssen Sie diese zunächst aktivieren.

> Tippen Sie dazu entweder die APK-Datei und anschließend **Einstellungen** an oder rufen Sie den Punkt über das Menü **Sicherheit** (Punkt 5.3.2) auf.

⚠ Das Installieren von Apps aus unbekannten Quellen stellt ein gewisses Sicherheitsrisiko dar, daher erscheint ein entsprechender Sicherheitshinweis. Nach der Installation der gewünschten APK-Datei sollten Sie diese Funktion wieder deaktivieren, um ein unbemerktes Installieren anderer Apps oder von Schadprogrammen zu verhindern.



ⓘ Ist die Funktion **Installieren von Apps aus unbekannten Quellen** aktiviert, erscheint nach dem Antippen der zu installierenden App ein Hinweis in dem die von der App eingeforderten Zugriffsrechte aufgeführt sind.

> Tippen Sie auf **Installieren**, um die Installation zu starten.

4.6.2 Installieren einer App über einen App-Shop

> Rufen Sie den App-Shop auf, aus dem Sie eine App installieren möchten.

ⓘ Da die App-Shops selbst ebenfalls Apps sind, unterscheidet sich auch hier die genaue Vorgehsnweise. Achten Sie auf die Hinweise auf dem Bildschirm.

ⓘ Eventuell müssen Sie, um Apps installieren zu können, ein Konto bei dem entsprechenden App-Shop eröffnen und sich Anmelden.

> Geben Sie im Suchfeld einen Suchbegriff oder den Namen der zu installierenden App ein.

> Öffnen Sie die Detailansicht inkl. Appbeschreibung, indem Sie die App aus der Liste antippen.

> Tippen Sie auf **Installieren**.

ⓘ Es erscheint nun ein Hinweis (siehe Punkt 4.6.1) in dem die von der App eingeforderten Zugriffsrechte aufgeführt sind.

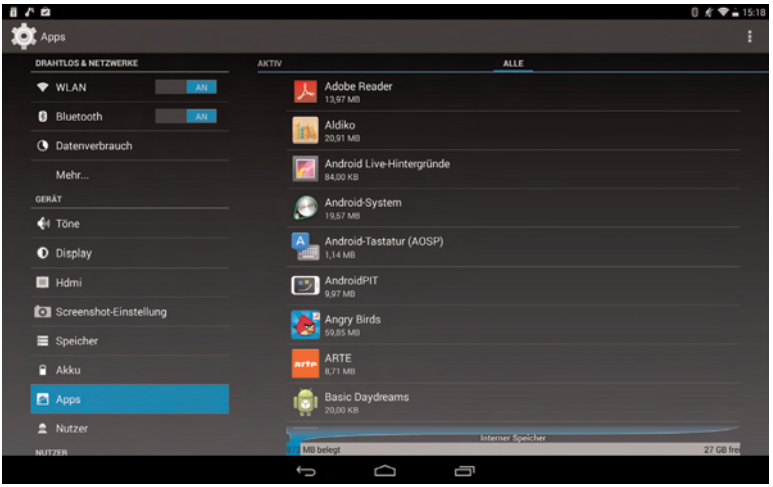
> Tippen Sie auf **Installieren**, um die Installation zu starten.

4.7 Deinstallieren von Apps

> Rufen Sie die Einstellungen wie unter Punkt 5 beschrieben auf.

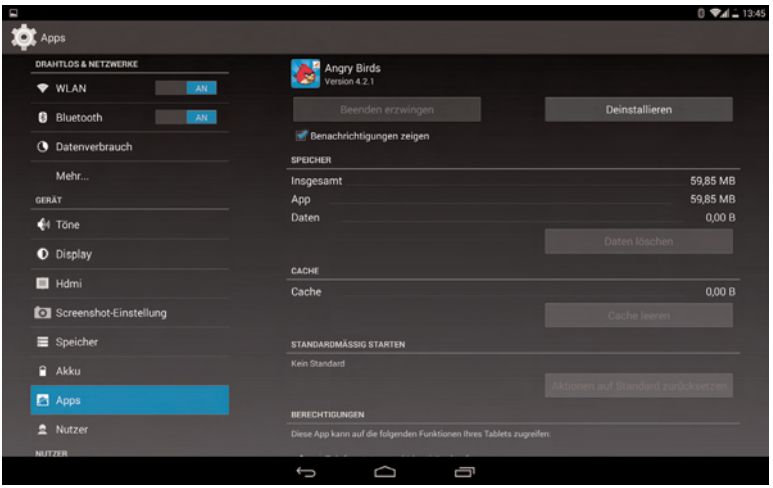
> Tippen Sie in der Kategorie **GERÄT** auf **Apps**.

> Wählen Sie auf der rechten Bildschirmseite die Appliste **Alle** aus, indem Sie die Listen nach links bzw. rechts durchblättern.

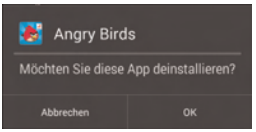


> Tippen Sie auf die zu deinstallierende App.

Es erscheint eine Anzeige mit verschiedenen Informationen (z. B. verwendeter Speicherplatz, eingeforderte Zugriffsrechte) und Optionen zu dieser App.



> Tippen Sie nun im oberen rechten Bereich auf **Deinstallieren** und bestätigen Sie die erscheinende Abfrage durch Antippen von **OK**.



Die App wird nun deinstalliert und anschließend ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm dargestellt.

5 Einstellungen

> Rufen Sie das Einstellungsmenü durch Antippen der App auf dem Homescreen oder in der Appliste oder den Punkt **Einstellungen** in den Schnelleinstellungen (siehe Punkt 4.3) auf.

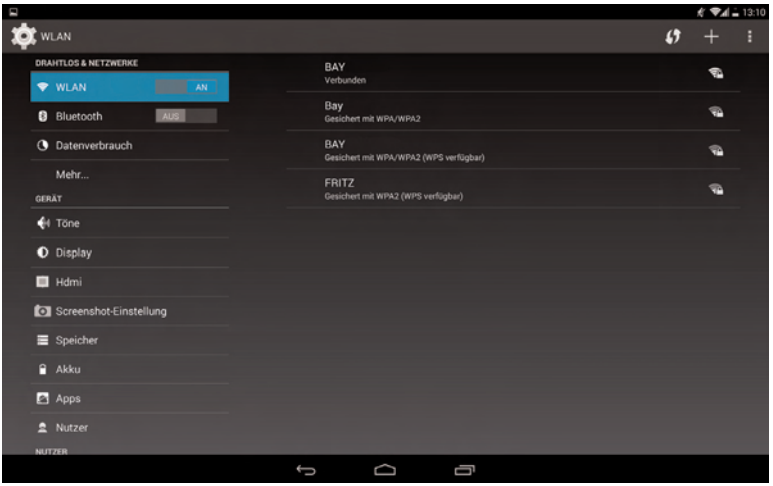
Beachten Sie, dass in einigen Menüpunkten erweiterte Optionen und Einstellungen über ⋮ in der oberen rechten Bildschirmecke aufrufbar sind.

5.1 Drahtlos & Netzwerke

5.1.1 WLAN

> Wählen Sie in der Kategorie **DRAHTLOS & NETZWERKE** den Punkt **WLAN** aus und tippen Sie auf den Schiebeschalter, um WLAN zu aktivieren.

Es werden nun die in Ihrer Umgebung vorhandenen WLAN-Netzwerke gesucht und anschließend am Bildschirm dargestellt.

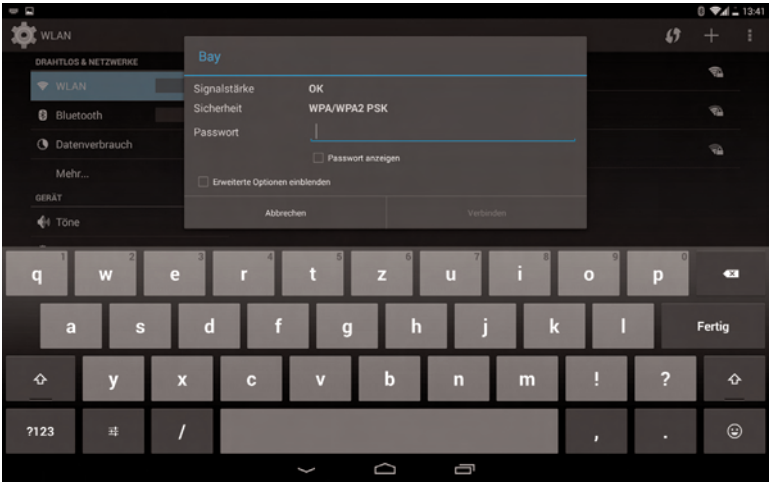


War das Tablet bereits einmal mit einem oder mehreren der erreichbaren WLAN-Netze verbunden, so wird nun automatisch eine Verbindung zum zuletzt ausgewählten WLAN-Netz hergestellt.

5.1.1.1 WLAN-Netz auswählen

> Tippen Sie auf das WLAN-Netz, mit dem Sie das Tablet verbinden wollen.

Wurde der Netzwerkschlüssel für das augewählte WLAN-Netzwerk zuvor bereits einmal korrekt eingegeben, verbindet sich das Tablet nun automatisch mit diesem WLAN-Netz. Ist das ausgewählte WLAN-Netz noch unbekannt, erscheint die Eingabemaske zur Eingabe des Passwortes.



> Geben Sie das Passwort ein und tippen Sie anschließend auf **Verbinden**.

War die Eingabe korrekt, verbindet sich das Tablet nun mit dem WLAN-Netz.

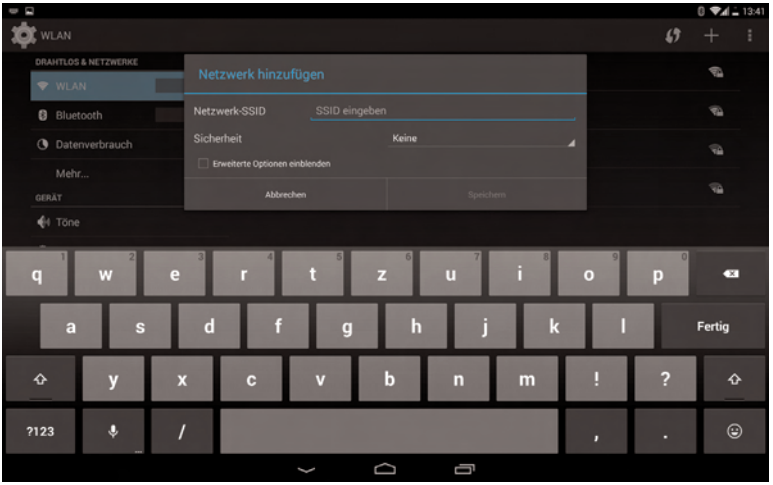
Beachten Sie bitte die Einstellung zum Zugriffsrecht unbekannter Geräte im Router des ausgewählten Netzwerkes. Sofern das Tablet das erste Mal mit diesem Router verbunden werden soll, muss dieser den Zugriff erlauben.

War die Eingabe des Passwortes nicht korrekt, erscheint unter dem Namen des entsprechenden Netzwerkes **Authentifizierung...**, gefolgt von **Authentifizierungsproblem**. Tippen Sie in diesem Fall erneut auf das zu verbindende Netzwerk und wählen Sie anschließend **Entfernen**. Anschließend können Sie, wie oben beschrieben, erneut das Passwort eingeben.

5.1.1.2 WLAN-Netz manuell eingeben

Wurde bei der Suche nach verfügbaren WLAN-Netzen nicht das Netz gefunden, mit dem Sie das Tablet verbinden wollen oder ist dieses unsichtbar geschaltet (abgeschaltete SSID), so können Sie dessen SSID auch manuell eingeben.

> Tippen Sie auf das **Plussymbol (+)** in der oberen rechten Ecke, um die Eingabemaske zu öffnen.



> Geben Sie mit Hilfe der Tastatur die SSID des Netzwerkes ein.

> Wählen Sie unter Sicherheit den verwendeten Netzwerkschlüssel aus.

> Geben Sie nun das Passwort ein und tippen Sie anschließend auf **Verbinden**.

War die Eingabe korrekt, verbindet sich das Tablet nun mit dem WLAN-Netz.

Beachten Sie bitte die Einstellung zum Zugriffsrecht unbekannter Geräte im Router des ausgewählten Netzwerkes. Sofern das Tablet das erste Mal mit diesem Router verbunden werden soll, muss dieser den Zugriff erlauben.

Bei falscher Passworteingabe beachten Sie bitte die Hinweise auf der vorhergehenden Seite.

5.1.1.3 WPS-Schnellverbindung

Verfügt Ihr Router über eine WPS-Schnellverbindungsfunktion können Sie diese ebenfalls nutzen, um das Tablet in das WLAN-Netz einzubinden.

> Aktivieren Sie in Ihrem Router die Funktion und tippen Sie anschließend auf das Doppelpfeilsymbol in der oberen rechten Ecke.

Die automatische Kopplung wird gestartet und der Fortschritt am Bildschirm angezeigt.

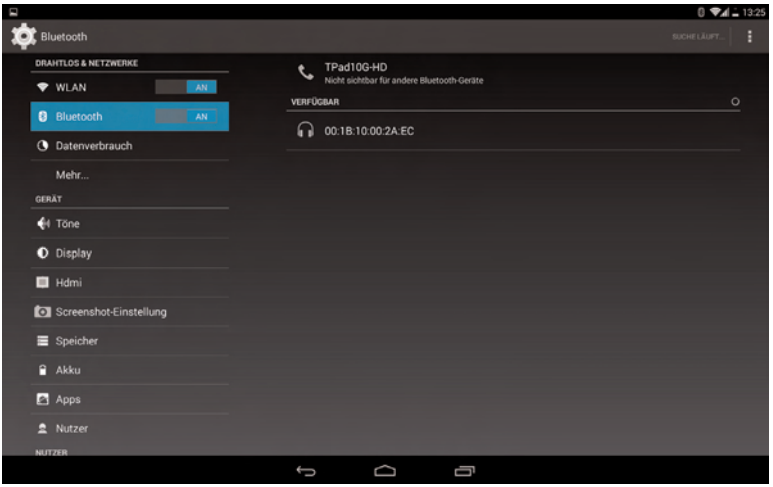
5.1.2 Bluetooth

> Wählen Sie in der Kategorie **DRAHTLOS & NETZWERKE** den Punkt **Bluetooth** aus und tippen Sie auf den Schiebeschalter, um Bluetooth zu aktivieren.

Es werden nun die in Ihrer Umgebung vorhandenen Geräte mit aktiviertem Bluetooth gesucht und anschließend am Bildschirm dargestellt.

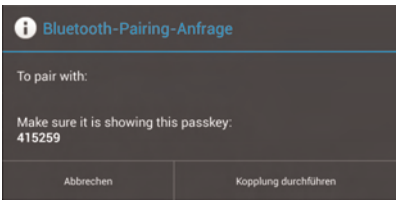
Beachten Sie, dass unbekannte (noch nicht gekoppelte) Geräte nur gefunden werden können, wenn deren Sichtbarkeit eingeschaltet ist.

Die Sichtbarkeit dieses Tablets können Sie durch Antippen des Gerätenamens in der Liste an-/ausschalten.



> Tippen Sie auf den Gerätenamen des Gerätes, mit dem Sie das Tablet koppeln möchten.

Nach einem kurzen Moment erscheint auf dem Bildschirm beider Geräte eine Meldung mit einer Passkeynummer.



> Vergleichen Sie die Passkeynummern beider Geräte und bestätigen Sie, in dem Sie **Kopplung durchführen** antippen.

Bei Geräten ohne eigene Anzeige kann es erforderlich sein, die Passkeynummer des Gerätes im Tablet einzugeben.

5.1.3 Datenverbrauch

> Wählen Sie in der Kategorie **DRAHTLOS & NETZWERKE** den Punkt **Datenverbrauch** aus.

Es wird Ihnen der Datenverbrauch der Apps für den ausgewählten Zeitraum angezeigt.

Detailierte Informationen erhalten Sie, wenn Sie die Darstellung auf einen bestimmten Zeitraum reduzieren und/oder eine App auswählen.

5.1.4 Mehr...

> Wählen Sie in der Kategorie **Drahtlos & Netzwerke** den Punkt **Mehr...** aus.

Hier finden Sie verschiedene Optionen zu Internetverbindungen oder Netzwerken und können den **Flugmodus** ein- und ausschalten.

Unter der Option **VPN (Virtual Private Network)** können Sie die Konfiguration zu einem VPN Netzwerk anpassen.

Wählen Sie **Mobiler Hotspot**, um die Internetverbindung des TechniPad 10G für andere Geräte über eine WLAN Verbindung freizugeben.

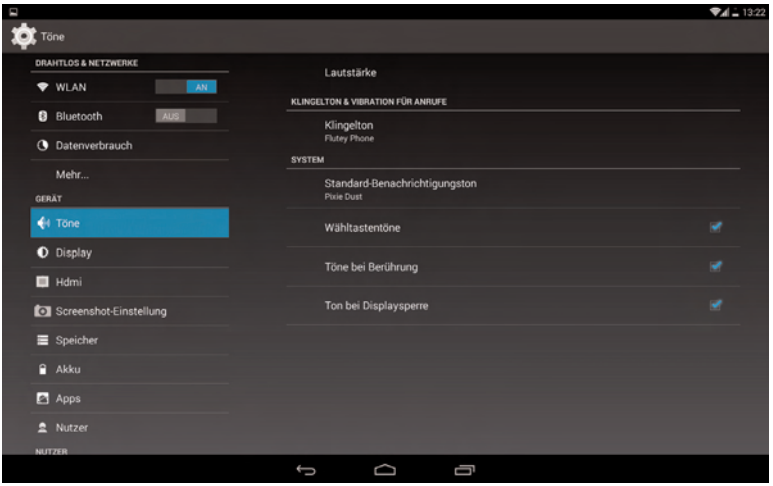
Möchten Sie einen Ethernet/USB Adapter verwenden (Zubehör), können Sie unter **Ethernet** den IP-Adressbereich wählen. Beachten Sie, dass nicht alle Ethernet/USB Adapter kompatibel sind.

Verwenden Sie eine SIM Karte mit entsprechenden Datenvolumen, können Sie unter **Mobilfunknetze** verschieden Einstellungen zum Mobilfunkempfang vornehmen.

5.2 Gerät

5.2.1 Töne

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Töne** aus.



Unter **Lautstärke** können Sie die Lautstärke für Medienwiedergabe, Benachrichtigungen und den Wecker einstellen.

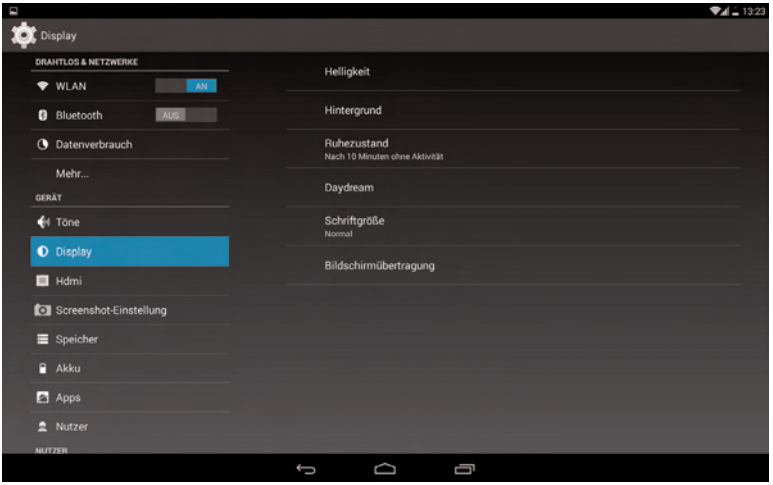
Unter **Klingelton & Vibration für Anrufe** legen Sie den Klingelton für Telefonie fest.

Unter **Standardbenachrichtigung** können Sie den Benachrichtigungston auswählen, der z. B. für eingehende Emails abgespielt wird.

Töne bei Berührung und **Töne bei Displaysperre** de-/aktivieren die Wiedergabe eines Bestätigungstons bei Berührung des Touchscreens sowie de-/aktivieren der Displaysperre.

5.2.2 Display

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Display** aus.



Stellen Sie unter **Helligkeit** die gewünschte Displayhelligkeit ein. Beachten Sie, dass sich die Akkulaufzeit mit steigender Displayhelligkeit reduziert.

Unter **Hintergrund** können Sie das Bild auswählen, welches auf dem Homescreen im Hintergrund dargestellt werden soll. Siehe auch Punkt 4.3.2.

Unter **Ruhezustand** wählen Sie die Zeit aus, welche verstreichen soll, bis das Tablet automatisch das Display sperrt und abschaltet, sofern in dieser Zeit keine Bedienung erfolgt.

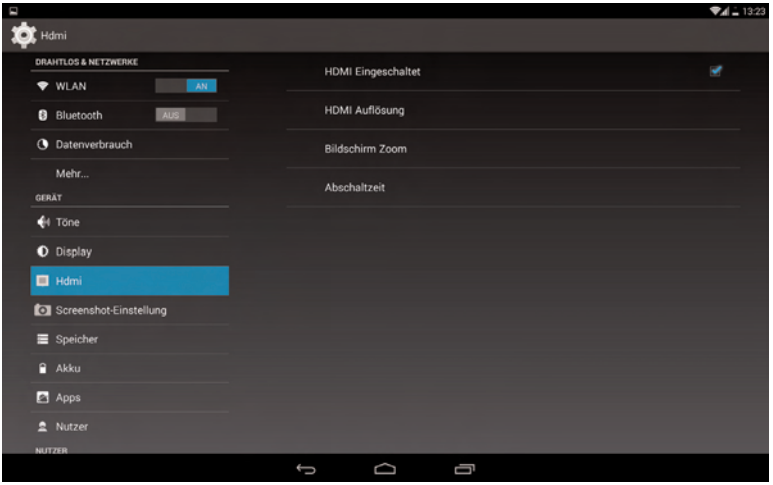
Unter der Option **Daydream** können Sie verschiedene Einstellungen für einen Bildschirmschoner wählen.

Wählen Sie die Schriftgröße in der z. B. dieses Menü dargestellt werden soll unter dem Punkt **Schriftgröße** aus.

Unter **Kabellose Übertragung** können Sie die Verbindung zu einem Miracast Empfänger (z.B. TechniSat TechniCast Adapter, Art.Nr.: 0000/9001) herstellen.

5.2.3 HDMI

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **HDMI** aus.



De-/aktivieren Sie die Bildausgabe über den HDMI-Ausgang (S.2 #6) unter dem Punkt **HDMI Einschalten**. Bei aktivierter Funktion können Sie das Bild, dass auf dem Display des Tablets dargestellt wird, zeitgleich auf einem TV-Gerät darstellen.

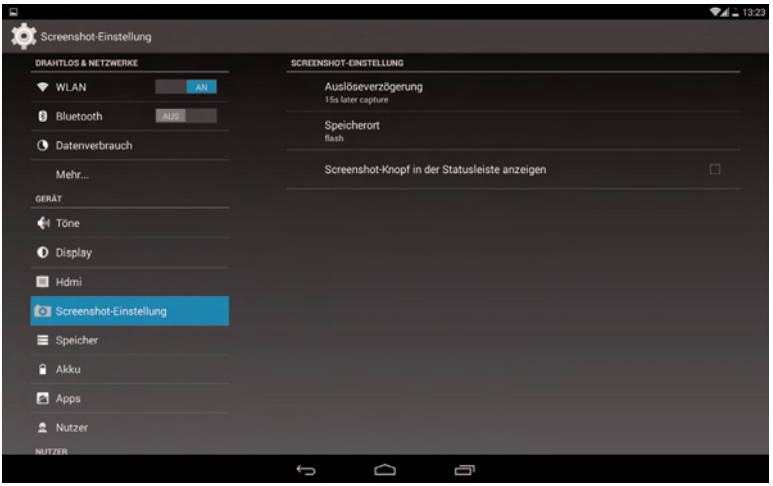
Unter **HDMI Auflösung** können Sie auswählen, in welcher Auflösung das Bild über den HDMI-Ausgang ausgegeben wird.

Werden auf dem TV-Gerät Teile des Bildes nicht dargestellt oder es befinden sich schwarze Ränder um das Bild herum, können Sie unter **Bildschirm Zoom** die Größe des dargestellten Bildes einstellen und dieses so an das TV-Gerät anpassen.

Unter **Bildschirm Abschaltzeit** können Sie den Zeitraum wählen, nachdem der Bildschirm des Tablets gedimmt wird, um Akku zu sparen.

5.2.4 Screenshot-Einstellung

> Wählen Sie in der Kategorie **Gerät** den Punkt **Screenshot-Einstellung** aus.



Bildschirmfotos (Screenshots) des aktuell dargestellten Bildinhaltes können sie auf zwei Arten aufnehmen:

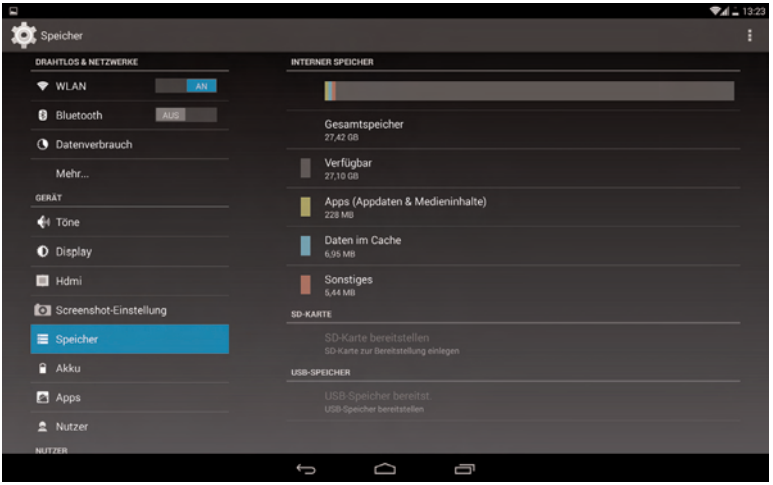
1. Durch gleichzeitiges drücken der Tasten **Ein/Standby** und **Lautstärke -** (S.2 #8 und #11)
2. Durch aktivieren der Option **Screenshot-Knopf in der Statusbar anzeigen**. In der unteren Statusleiste erscheint daraufhin ein zusätzlicher Knopf.

Unter **Auslöseverzögerung** legen Sie fest, nach welcher Zeit ein zweites Bildschirmfoto aufgenommen werden soll. In der unteren linken Ecke erscheint daraufhin ein Timer. Beachten Sie, dass die Funktion jedesmal neu eingestellt werden muss.

Unter **Speicherort** können Sie festlegen, ob die Bildschirmfotos auf dem Internen Speicher, einer SD-Karte oder einem USB Speicher gespeichert werden solllen.

5.2.5 Speicher

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Speicher** aus.



In diesem Menü werden Ihnen Informationen zum Füllstand des internen Speichers sowie einer eingesteckten MicroSD-Karte oder USB-Speicher angezeigt.

Wenn Sie eine eingesteckte MicroSD-Karte entnehmen möchten, sollten Sie zunächst in diesem Menü unter **SD-Karte** den Punkt **SD-Karte entnehmen** antippen, um Datenverluste auf der Speicherkarte zu vermeiden.

Wenn Sie einen eingesteckten USB-Speicher entnehmen möchten, sollten Sie zunächst in diesem Menü unter **USB-Speicher** den Punkt **USB-Speicher entnehmen** antippen, um Datenverluste auf der Speicherkarte zu vermeiden.

5.2.6 Akku

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Akku** aus.

In diesem Menü werden Ihnen Informationen zum Akkuverbrauch angezeigt. Detailiertere Informationen erhalten Sie nach dem Antippen der Grafik oder des jeweiligen Verbrauchers.

Tipp: Um die Akkulaufzeit des TechniPad 10G zu erhöhen, beachten Sie bitte folgendes:

> Verringern sie die **Displayhelligkeit**.
Deaktivieren Sie den **Standortzugriff**, **WLAN**, **Bluetooth** und **HDMI** bei nichtbenutzung.
Wenn Sie längere Zeit keine Internetverbindung benötigen, schalten sie das Tablet in den **Flugmodus**.
Vermeiden Sie die Nutzung von Rechenintensiven Apps, z.B. 3D Spiele.
Beenden Sie Apps, die sie nicht mehr benutzen.
Wenn Sie das Tablet längere Zeit nicht verwenden, schalten Sie es komplett aus (siehe Punkt 4.1).
Wählen Sie eine möglichst kurze Zeit, in der das Tablet ohne Bedienung in den **Ruhezustand** wechselt.
Unter **Einstellungen > WLAN > Optionen > Erweitert > WLAN im Ruhemodus aktiviert lassen**, können Sie festlegen, ob und wann WLAN Aktiv/Abgeschaltet werden soll, wenn das TechniPad im Ruhezustand ist:
Immer -> WLAN ist immer eingeschaltet.
Nur wenn angeschlossen -> WLAN bleibt angeschaltet, wenn TechniPad geladen wird.
Nie -> WLAN wird nach ca. 5 Minuten abgeschaltet.
Um die maximale Akkuleistung zu sparen, wählen Sie **Nie**.

5.2.7 Apps

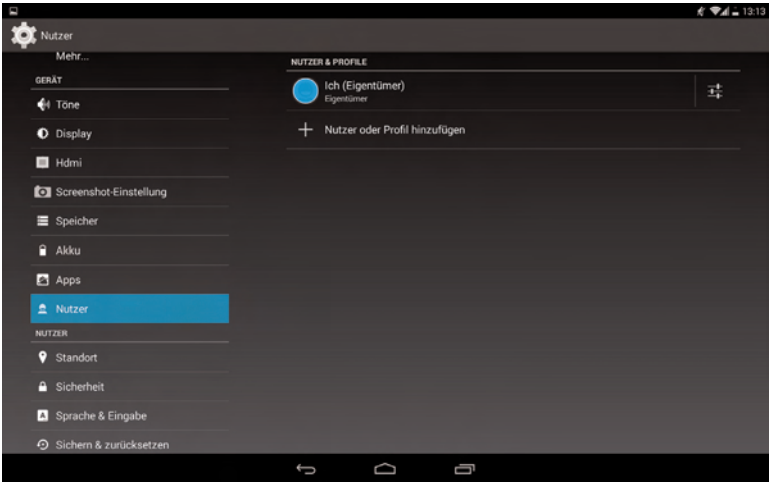
> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Apps** aus.

In diesem Menü wird Ihnen angezeigt, welche Apps Sie **Heruntergeladen** haben, welche Apps auf der **SD-Karte** installiert sind, welche Apps gerade **Aktiv** sind sowie **Alle** installierten Apps.

Weitere Informationen und Optionen zu den Apps erhalten Sie durch Antippen der jeweiligen App. Je nachdem in welcher Liste Sie die App angetippt haben, unterscheiden sich die zur Verfügung stehenden Informationen und Optionen.

5.2.8 Nutzerprofile

> Wählen Sie in der Kategorie **GERÄT** den Punkt **Nutzer** aus.



In diesem Menü können Sie mehrere Benutzerkonten erstellen. Jeder Benutzer bekommt somit seine eigene Oberfläche mit eigenen Einstellungen und eigenen Apps. Desweiteren kann der Zugriff auf Inhalte des eigenen Kontos beschränkt werden.

> Zum Anlegen eines neuen Benutzerkontos wählen sie **Nutzer oder Profil hinzufügen**.

> Tippen Sie auf **Nutzer** und anschließend auf **OK**. Tippen Sie anschließend auf **Jetzt einrichten**.

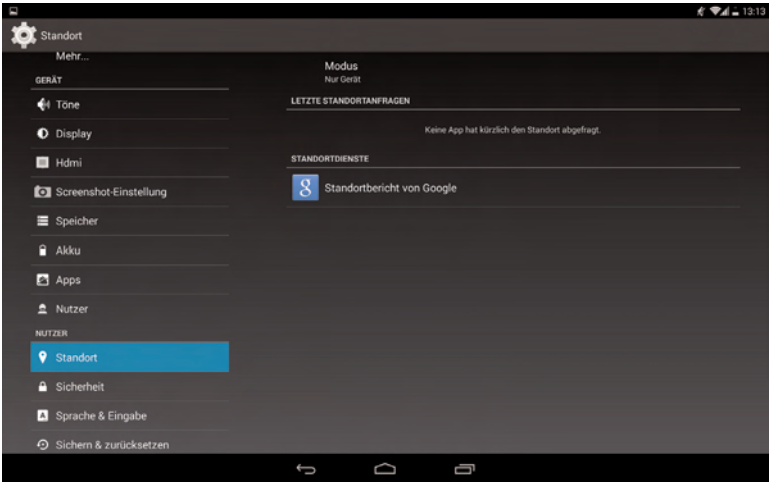
> Der Homescreen des Tablets startet nun neu und befindet sich im gesperrten Zustand. Im unteren Teil des Sperrbildschirm kann nun zwischen den Benutzerprofilen gewechselt werden.

Um den Namen eines Nutzers zu ändern, tippen Sie rechts neben dem aktiven Profil auf Einstellungen und anschließend auf den Namen.

5.3 Nutzer

5.3.1 Standort

> Wählen Sie in der Kategorie **Nutzer** den Punkt **Standort** aus.



In diesem Menü können Sie die Verwendung der Standortdienste z. B. des GPS-Empfängers de-/aktivieren.

Beachten Sie, dass die Nutzung von Standortdiensten, die Akkulaufzeit des Tablets erheblich verringern kann. Tipps zum verlängern der Akkulaufzeit erhalten sie unter Punkt 5.2.6.

> Tippen Sie auf Modus um zwischen verschiedenen Optionen zur Standortbestimmung wählen zu können.

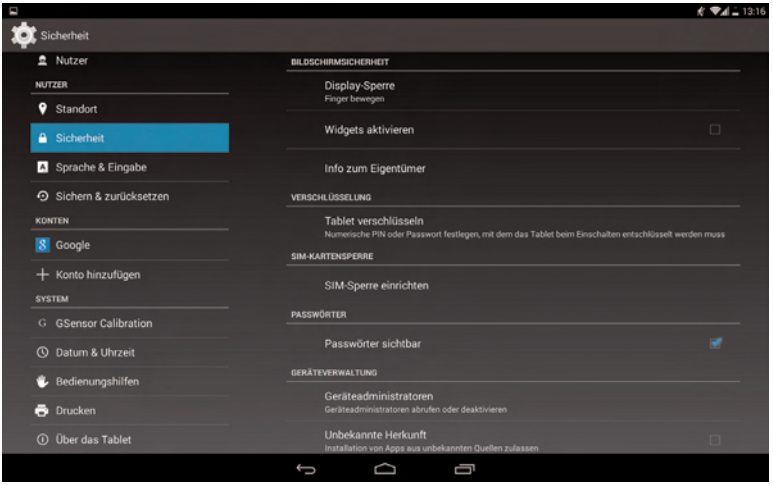
Hohe Genauigkeit: Dieser Modus nutzt GPS, WLAN und das Mobilfunknetz zur Standortbestimmung.

Energiesparmodus: Dieser Modus nutzt nur WLAN und das Mobilfunknetz zur Standortbestimmung. GPS wird in diesem Modus nicht benutzt.

Nur Gerät: In diesem Modus wird nur das GPS-Signal zur Standortbestimmung benutzt.

5.3.2 Sicherheit

> Wählen Sie in der Kategorie **Nutzer** den Punkt **Sicherheit** aus.

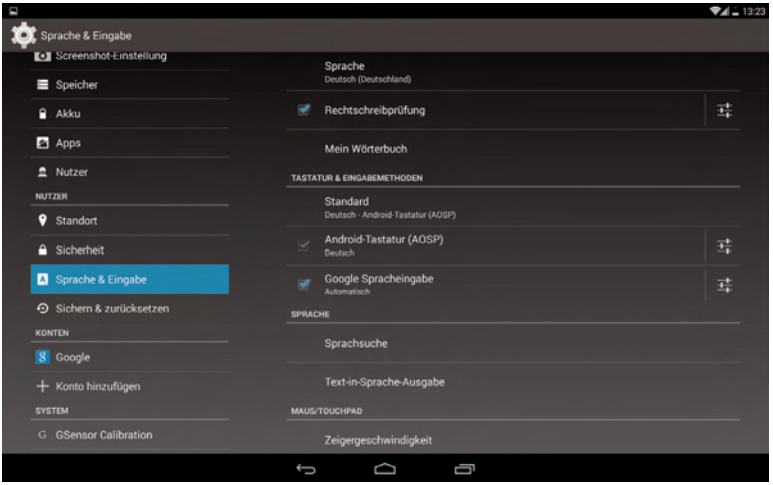


Sicherheitsrelevante Einstellungen des Tablets können Sie in dem Menü **Sicherheit** vornehmen. Z. B. können Sie festlegen, ob das Tablet durch einfaches Fingerwischen entsperrt wird oder z. B. eine PIN-Eingabe erforderlich sein soll.

Wollen Sie Apps aus Unbekannten Quellen installieren (Punkt 4.6.1), aktivieren sie das Kästchen neben **Unbekannte Herkunft** (nicht Empfohlen).

5.3.3 Sprache & Eingabe

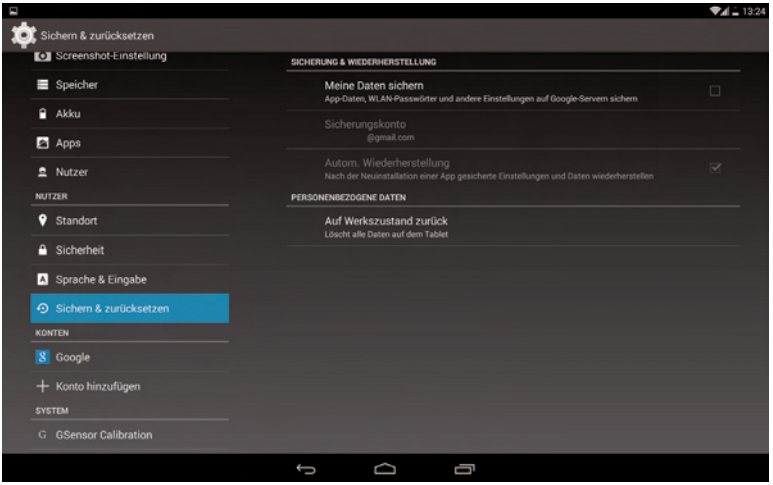
> Wählen Sie in der Kategorie **Nutzer** den Punkt **Sprache & Eingabe** aus.



In diesem Menü können Sie Ihre bevorzugte Sprache auswählen, die Rechtschreibprüfung und Spracheingabe de-/aktivieren. Außerdem können Sie hier die Tastatur konfigurieren sowie zu einer anderen Tastatur wechseln, sofern Sie eine zusätzliche Tastaturapp installiert haben.

5.3.4 Sichern & zurücksetzen

> Wählen Sie in der Kategorie **Nutzer** den Punkt **Sichern & zurücksetzen** aus.

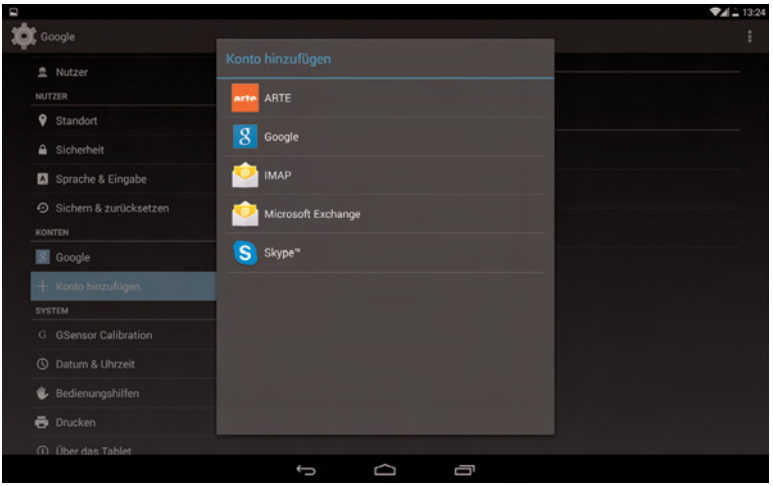


In diesem Menü können Sie die Sicherung Ihrer Daten (App-Daten, WLAN-Passwörter etc.) konfigurieren sowie das Tablet **Auf Werkszustand zurücksetzen**.

Beachten Sie, dass durch das aufrufen des **Werkszustand**, alle Daten verloren gehen.

5.4 Konten

> Wählen Sie in der Kategorie **KONTEN** den Punkt **Konto hinzufügen**, um z. B. ein Google-Konto Ihrem Tablet hinzuzufügen.



In dieser Kategorie werden Ihnen auch die bereits hinzugefügten Konten angezeigt und Sie können ggf. notwendige Änderungen vornehmen.

Über diese Konten können Sie z. B. Emails abrufen und schreiben, Kontakte und Kalenderdaten synchronisieren.

Verfügen Sie noch über kein Konto, wählen Sie das entsprechende Konto aus und wählen Sie **Neu erstellen**.

5.5 System

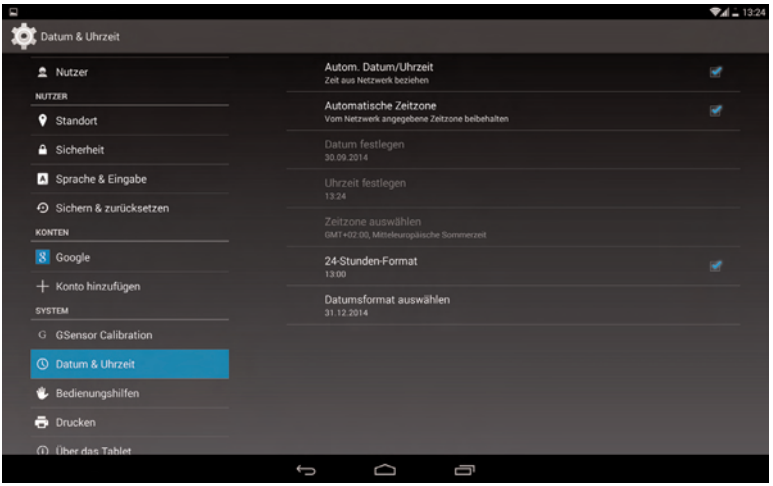
5.5.1 GSensor Calibration

> Wählen Sie in der Kategorie **SYSTEM** den Punkt **GSensor Calibration** aus.

Sollte das Tablet wärend der normalen Nutzung nicht oder falsch auf Drehungen reagieren, kann der GSensor neu Kalibriert werden. Legen sie das TechniPad hierzu auf eine ebene Oberfläche und tippen Sie auf **Calibrate**. Die Oberfläche sollte sich in der Waage befinden, bevor Sie auf Calibrate tippen.

5.5.2 Datum & Uhrzeit

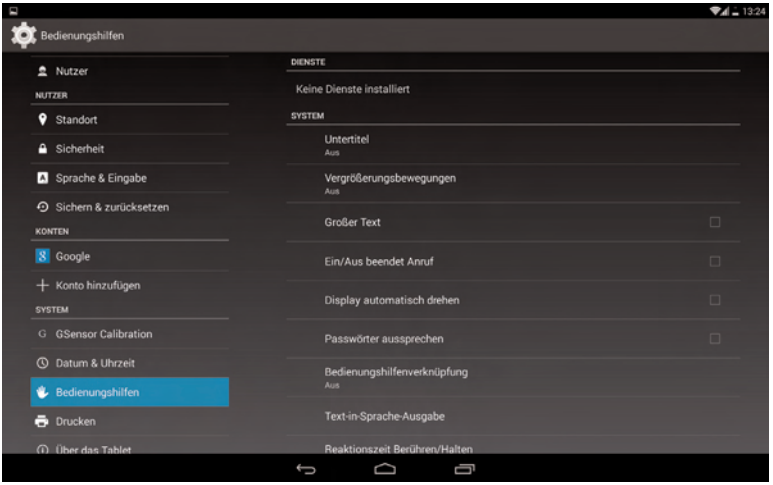
> Wählen Sie in der Kategorie **SYSTEM** den Punkt **Datum & Uhrzeit** aus.



In diesem Menü können Sie die Uhrzeit manuell einstellen oder die automatische Einstellung aktivieren sowie das gewünschte Uhrzeit- und Datumsformat auswählen.

5.5.3 Bedienungshilfen

> Wählen Sie in der Kategorie **SYSTEM** den Punkt **Bedienungshilfen** aus.



Zusätzlich zu der unter Punkt 5.2.2 vorgenommenen Einstellung zur Schriftgröße können Sie mit Hilfe von **Großer Text** eine nochmalige Vergrößerung des Textes de-/aktivieren.

De-/aktivieren Sie unter **Display automatisch drehen** die automatische Anpassung der Anzeige an die Tabletausrichtung (hoch/quer).

Unter **Text-in-Sprache-Ausgabe** können Sie die Sprachausgabe konfigurieren.

Wählen Sie unter **Reaktionszeit Berühren/Halten** die Zeitspanne aus, die vergehen soll, bis ein Berühren des Displays als Halten interpretiert wird.

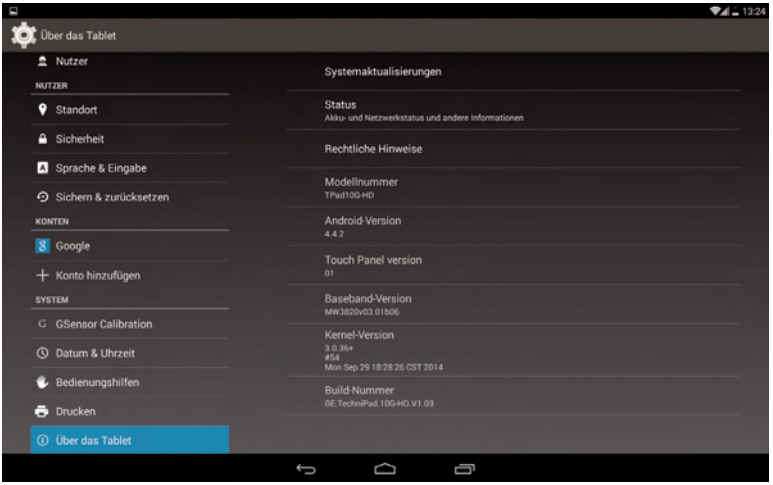
5.5.4 Drucken

> Wählen Sie in der Kategorie **SYSTEM** den Punkt **Drucken** aus.

In diesem Menü können Sie kompatible Drucker auswählen. Möglicherweise muss hierfür ein entsprechender Dienst heruntergeladen werden. Nähere Information erhalten Sie von Ihrem Drucker Hersteller.

5.5.5 Über das Tablet

> Wählen Sie in der Kategorie **SYSTEM** den Punkt **Über das Tablet** aus.



In diesem Menü können Sie Informationen über das Tablet (z. B. verwendetete Androidversion) abrufen.

6 Technische Daten / Funktionsumfang

LCD-Panel	
Diagonale	10,1” IPS
Auflösung	1920 x 1200
Verhältnis	16:10
Touchscreen	ja (multikapazitiv)
Hintergrundbeleuchtung	LED
Pixeldichte	226ppi (Pixel pro Zoll)
Kameras	
Frontkamera	2,0 MP
Rückseitige Kamera	5,0 MP
Lautsprecher	
Anzahl Lautsprecher	2
Ausgangsleistung in W	2 x 1W/ 8Ohm
System	
Android-Version	4.4.2(KitKat)
CPU	Quadcore ARM Cortex-A9
Taktfrequenz	bis zu 1,6 GHz
Arbeitsspeicher	2GB DDR3
Interner Flashspeicher	32 GB
Bluetooth	
Version	3.0
EDR	ja
WiFi	
Standard	IEEE 802.11b/g/n
Mobilfunk	
Standard	3G/WCDMA
SIM-Kartenformat	Mini-SIM
Telefonie/SMS	ja
Anschluss - Kopfhörerbuchse	
Typ	3,5 mm Klinke (Stereo) automatische Abschaltung der internen Lautsprecher.
Anschluss - USB-Port	
Steckverbindung	Micro-B (Buchse)
Typ	USB 2.0
OTG Fähig	ja
SD-Karte	
KartenTyp	MicroSD
max. Kapatzität	32GB

HDMI	
Anschluss	HDMI Typ C (Mini-HDMI)
Maximale Auflösung	1920x1080p
Sensoren	
Integriert	GPS, G-Sensor, Lichtsensor
Netzteil	
Eingangsspannung	100 - 240 V / 50 - 60 Hz / 0,3A
Ausgangsspannung	DC 5 V / 2 A
Akku	
Typ	Li-Polymer
Leistung	6800 mAh / 3,7 V
Abmessungen / Gewicht	
Gewicht (in g)	ca. 655
Maße (B x H x T in mm)	ca. 243 x 164 x 9,9
Umgebungstemperatur	0 - 40°

7 Technische Begriffe

App

App ist die Kurzform für Application und bezeichnet eine Anwendung (Programm) für ein Tablet oder Smartphone. Diese können direkt aus Onlineshops heruntergeladen und installiert werden.

Bereitschaft

Zustand, bei dem das Tablet bei niedrigem Stromverbrauch nicht völlig ausgeschaltet ist und sich sofort einschalten lässt.

Bluetooth

Als Bluetooth wird eine Funkschnittstelle bezeichnet die es ermöglicht Daten kabellos zwischen Geräten auszutauschen

CE-Kennzeichnung

Der Hersteller erklärt, dass das Tablet die Richtlinien der Europäischen Union einhält.

DHCP

Dynamic **H**ost **C**onfiguration **P**rotocol. Mit Hilfe eines entsprechenden Servers erfolgt über die DHCP-Funktion die dynamische Zuordnung von IP-Adresse und weiterer Konfigurationsparameter der im Netzwerk angeschlossenen Geräte (z. B. Computer, Fernseher, Receiver, Radios etc.).

Download

Download = Herunterladen einer Datei von einem Server über das Internet.

Email

Eine Email ist eine über das Internet versendete elektronische Nachricht an einen bestimmten Empfänger.

Flugmodus

Der Flugmodus deaktiviert alle Funkfunktionen des Gerätes, um die Vorgaben z. B. von Krankenhäusern und Fluggesellschaften einzuhalten.

GPS

GPS steht für **G**lobal **P**ositioning **S**ystem bzw. Globales Positionsbestimmungssystem. Hierbei handelt es sich um eine satellitengestützte Technik, mit der das Gerät den aktuellen Standpunkt bestimmen und diesen z. B. zur Navigation verwenden kann.

HDMI

High **D**efinition **M**ulimedia **I**nterface ist eine Schnittstelle zur Übertragung hochauflösender digitaler Videodaten sowie digitaler Audiodaten.

Internet

Bei dem Internet handelt es sich um ein weltweites Datennetz, siehe auch WWW.

Micro SD-Karte

Die microSD-Karte oder TF-Karte ist eine elektronische Speicherkarte und wird z. B. für Smartphones, Tablets, MP3-Player etc. verwendet.

Netzwerkswitch

Ein Netzwerkswitch dient zur Aufteilung der verfügbaren Bandbreite der an ihm angeschlossenen Netzwerkleitung (Eingang) an alle anderen angeschlossenen Netzwerkleitungen (Ausgang) des Switches.

OTG

On-**T**he-**G**o. Schnittstelle zum Zugriff auf externe Speichermedien über USB.

PIN

Die **P**ersönliche **I**dentifikations **N**ummer dient zur einfachen Absicherung vor unbefugtem Zugriff. Sie wird auch bei verwendung einer SIM-Karte benötigt und liegt dieser bei.

Router

Ein Router arbeitet ähnlich wie ein Netzwerkswitch, kann jedoch zusätzlich über die DHCP-Function IP-Adressen und weitere Konfigurationsparameter der im Netzwerk angeschlossenen Geräte (z. B. Computer, Fernseher, Receiver, Radios etc.) verwalten und vergeben.

SIM-Karte

Über die SIM-Karte erfolgt die Identifikation des Gerätes zum Mobilfunktbetreiber.

Standby

siehe Bereitschaft.

Touchscreen

Bei Touchscreens erfolgt die Befehlseingabe direkt auf dem Bildschirm. Andere Eingabegeräte, wie z. B. Tastatur oder Maus sind bei Touchscreengeräten dadurch nicht mehr notwendig.

Update

Mit Hilfe eines Updates wird eine neuere, aktuellere Version z. B. einer App oder des Betriebssystems Android in das Gerät eingespielt. Updates werden dazu genutzt, um neue Funktionen zu integrieren oder bestehende Funktionen zu verbessern. Durch Updates kann sich daher auch die Bedienweise sowie die Möglichkeiten einer App oder des Betriebssystems verändern.

USB

Universal **S**erial **B**us = Schnittstelle zur digitalen Übertragung verschiedenster Daten.

Widget

Widgets stellen einen vereinfachten Zugriff einer App auf dem Homescreen dar und können z. B. sich automatisch aktualisierende Informationen wie Nachrichten, Aktienkurse oder Wettervorhersagen anzeigen.

Wi-Fi / WLAN

WLAN steht für **W**ireless **L**ocal **A**rea **N**etwork und beschreibt ein zuvor konfiguriertes Funknetz in einem lokal abgegrenzten Bereich.

WWW

WWW = **w**orld **w**ide **w**eb. Mittels sogenannter URLs sind die verschiedenen Webseiten adressiert und können so über das WWW abgerufen werden, um deren Bilder, Texte, Videos, Musik usw. anzuzeigen.

8 Fehlersuchhilfe

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
Das Gerät lässt sich nicht bedienen, zeigt keine Reaktion	Das Gerät blockiert	Drücken Sie kurz den Resetknopf, um das Tablet neu zu starten (siehe S.2 #12)
Gerät bekommt keine Verbindung in das ausgewählte WLAN-Netz	Das Passwort wurde falsch eingegeben	Eingabe des Passwortes korrigieren
	Der WLAN-Router blockiert unbekannte Geräte	Einstellung im Router überprüfen
Gewünschtes WLAN-Netz wird nicht gefunden	Die SSID des WLAN-Netzes ist abgeschaltet	Einstellung im Router überprüfen
	Das WLAN-Netz ist zu weit entfernt / der Empfang ist zu schwach	Distanz zum WLAN-Router oder einem Repeater verringern
Bluetoothkopplung funktioniert nicht	Sichtbarkeit des anderen Gerätes ist abgeschaltet	Sichtbarkeit des Gerätes einschalten
	Passwort wurde nicht korrekt eingegeben bzw. die Abfrage nicht rechtzeitig bestätigt	Kopplung wiederholen
	Gerät ist zu weit entfernt	Distanz verringern
Das Bild des Tablets erscheint nicht am angeschlossenen TV-Gerät	Der HDMI-Ausgang ist nicht aktiviert	HDMI-Ausgang aktivieren (siehe Punkt 5.2.3)
	Eine vom TV-Gerät nicht unterstütze HDMI-Auflösung wurde ausgewählt	HDMI-Auflösung ändern (siehe Punkt 5.2.3)
MicroSD-Karte wird nicht erkannt	MicroSD-Karte ist defekt	Andere MicroSD-Karte verwenden
	MicroSD-Karte ist im falschen Dateisystem formatiert	MicroSD-Karte am PC mit FAT32 oder im Tablet formatieren (siehe 5.2.5)

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
Keine Internetverbindung über das Mobilfunknetz.	Schwaches Mobilfunknetz-signal.	Überprüfen Sie anhand der Signalstärke, ob an ihrem Ort der Mobilfunkempfang ausreichend vorhanden ist.
	SIM-Karte verschmutzt.	SIM-Karte entnehmen und Goldkontakte reinigen.
	Mobilfunkempfang blockiert.	Fahren Sie das Tablet herunter und starten Sie es neu
	Datenvolumen aufgebraucht.	Laden Sie Ihr Datenvolumen wieder auf. Befragen Sie hierzu Ihren Mobilfunk-anbieter

9 Lizenzhinweise

Informationen zu unter GNU General Public License
lizenzierter Software

Dieses Produkt enthält unter anderem Software, die gemäß Version 2 der GNU General Public License (GPL v2) lizensiert ist.

Eine Kopie der Originalfassung der GPL v2 in
englischer Sprache sowie eine deutsche Übersetzung
finden Sie untenstehend.

Bitte beachten Sie, dass in Ergänzung zu diesen Regelungen in Deutschland die allgemeinengesetzlichen Vorschriften gelten, sofern die in der GPL v2 enthaltenen Klauseln mit in Deutschland geltenden gesetzlichen Regelungen nicht im Einklang stehen. Soweit daher eine Haftung des Entwicklers von kostenlos übertragener und nach der GPL v2 lizensierter Open Source Software in Betracht kommt, hat dieser entsprechend der GPL v2 und den Vorschriften der Schenkung nur Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit zu vertreten (§ 521 Bürgerliches Gesetzbuch).

Gerne liefern wir jedemann zu unseren Kosten eine vollständige maschinenlesbare Kopie des entsprechenden Quellencodes unter GPL v2 auf einem üblichen Datenträger. Dieses Angebot gilt für drei Jahre ab Auslieferung des Produktes bzw. ab dem Zeitpunkt des Downloads der Software (z. B. bei Updates). Bitte kontaktieren Sie uns hierzu unter:
opensource@technisat.de.

GNU General Public Licence
Version 2, June 1991
Copyright (C) 1989,
1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston,
MA 02110-1301, USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too. When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things. To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights. We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software. Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all. The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING,
DISTRIBUTION AND MODIFICATION
0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The „Program“, below, refers to any such program or work, and a „work based on the Program“ means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term „modification“.) Each licensee is addressed as „you“. Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.
1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these
conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.) These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works.

But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program. In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.
3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.) The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable.
However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.
4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying,
distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances. It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and „any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.
NO WARRANTY
11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.
END OF TERMS AND CONDITIONS
LGPL VERSION 2.1

GNU General Public License

Deutsche Übersetzung der Version 2, Juni 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110, USA

Es ist jedermann gestattet, diese Lizenzurkunde zu vervielfältigen und unveränderte Kopien zu verbreiten; Änderungen sind jedoch nicht erlaubt.
Diese Übersetzung ist kein rechtskräftiger Ersatz für die englischsprachige Originalversion!

Vorwort

Die meisten Softwarelizenzen sind daraufhin entworfen worden, Ihnen die Freiheit zu nehmen, die Software weiterzugeben und zu verändern. Im Gegensatz dazu soll Ihnen die GNU General Public License, die Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz, ebendiese Freiheit garantieren. Sie soll sicherstellen, daß die Software für alle Benutzer frei ist. Diese Lizenz gilt für den Großteil der von der Free Software Foundation herausgegebenen Software und für alle anderen Programme, deren Autoren ihr Werk dieser Lizenz unterstellt haben. Auch Sie können diese Möglichkeit der Lizenzierung für Ihre Programme anwenden. (Ein anderer Teil der Software der Free Software Foundation unterliegt stattdessen der GNU Lesser General Public License, der Kleineren Allgemeinen Öffentlichen GNU-Lizenz.) Die Bezeichnung "freie" Software bezieht sich auf Freiheit, nicht auf den Preis. Unsere Lizenzen sollen Ihnen die Freiheit garantieren, Kopien freier Software zu verbreiten (und etwas für diesen Service zu berechnen, wenn Sie möchten), die Möglichkeit, die Software im Quelltext zu erhalten oder den Quelltext auf Wunsch zu bekommen. Die Lizenzen sollen garantieren, daß Sie die Software ändern oder Teile davon in neuen freien Programmen verwenden dürfen - und daß Sie wissen, daß Sie dies alles tun dürfen. Um Ihre Rechte zu schützen, müssen wir Einschränkungen machen, die es jedem verbieten, Ihnen diese Rechte zu verweigern oder Sie aufzufordern, auf diese Rechte zu verzichten. Aus diesen Einschränkungen folgen bestimmte Verantwortlichkeiten für Sie, wenn Sie Kopien der Software verbreiten oder sie verändern. Beispielsweise müssen Sie den Empfängern alle Rechte gewähren, die Sie selbst haben, wenn Sie - kostenlos oder gegen Bezahlung - Kopien eines solchen Programms verbreiten. Sie müssen sicherstellen, daß auch die Empfänger den Quelltext erhalten bzw. erhalten können. Und Sie müssen ihnen diese Bedingungen zeigen, damit sie ihre Rechte kennen.

Wir schützen Ihre Rechte in zwei Schritten:

(1) Wir stellen die Software unter ein Urheberrecht (Copyright), und

(2) wir bieten Ihnen diese Lizenz an, die Ihnen das Recht gibt, die Software zu vervielfältigen, zu verbreiten und/oder zu verändern.

Um die Autoren und uns zu schützen, wollen wir darüberhinaus sicherstellen, daß jeder erfährt, daß für diese freie Software keinerlei Garantie besteht. Wenn die Software von jemand anderem modifiziert und weitergegeben wird, möchten wir, daß die Empfänger wissen, daß sie nicht das Original erhalten haben, damit irgendwelche von anderen verursachte Probleme nicht den Ruf des ursprünglichen Autors schädigen. Schließlich und endlich ist jedes freie Programm permanent durch Software-Patente bedroht. Wir möchten die Gefahr ausschließen, daß Distributoren eines freien Programms individuell Patente lizensieren - mit dem Ergebnis, daß das Programm proprietär würde. Um dies zu verhindern, haben wir klargestellt, daß jedes Patent entweder für freie Benutzung durch jedermann lizenziert werden muß oder überhaupt nicht lizenziert werden darf. Es folgen die genauen Bedingungen für die Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung:

Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz Bedingungen für die Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung

§0. Diese Lizenz gilt für jedes Programm und jedes andere Werk, in dem ein entsprechender Vermerk des Copyright-Inhabers darauf hinweist, daß das Werk unter den Bestimmungen dieser General Public License verbreitet werden darf. Im folgenden wird jedes derartige Programm oder Werk als "das Programm" bezeichnet; die Formulierung "auf dem Programm basierendes Werk" bezeichnet das Programm sowie jegliche Bearbeitung des Programms im urheberrechtlichen Sinne, also ein Werk, welches das Programm, auch auszugsweise, sei es unverändert oder verändert und/oder in eine andere Sprache übersetzt, enthält. (Im folgenden wird die Übersetzung ohne Einschränkung als "Bearbeitung" eingestuft.) Jeder Lizenznehmer wird im folgenden als "Sie" angesprochen. Andere Handlungen als Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung werden von dieser Lizenz nicht berührt; sie fallen nicht in ihren Anwendungsbereich. Der Vorgang der Ausführung des Programms wird nicht eingeschränkt, und die Ausgaben des Programms unterliegen dieser Lizenz nur, wenn der Inhalt ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt (unabhängig davon, daß die Ausgabe durch die Ausführung des Programmes erfolgte). Ob dies zutrifft, hängt von den Funktionen des Programms ab.

§1. Sie dürfen auf beliebigen Medien unveränderte Kopien des Quelltextes des Programms, wie sie ihn erhalten haben, anfertigen und verbreiten. Voraussetzung hierfür ist, daß Sie mit jeder Kopie einen entsprechenden Copyright-Vermerk sowie einen Haftungsausschluß veröffentlichen, alle Vermerke, die sich auf diese Lizenz und das Fehlen einer Garantie beziehen, unverändert lassen und desweiteren allen anderen Empfängern des Programms zusammen mit dem Programm eine Kopie dieser Lizenz zukommen lassen. Sie dürfen für den physikalischen Vorgang des Zugänglichmachens einer Kopie eine Gebühr verlangen. Wenn Sie es wünschen, dürfen Sie auch gegen Entgelt eine Garantie für das Programm anbieten. §2. Sie dürfen Ihre Kopie(n) des Programms oder eines Teils davon verändern, wodurch ein auf dem Programm basierendes Werk entsteht; Sie dürfen derartige Bearbeitungen unter den Bestimmungen von Paragraph 1 vervielfältigen und verbreiten, vorausgesetzt, daß zusätzlich alle im folgenden genannten Bedingungen erfüllt werden: Sie müssen die veränderten Dateien mit einem auffälligen Vermerk versehen, der auf die von Ihnen vorgenommene Modifizierung und das Datum jeder Änderung hinweist. Sie müssen dafür sorgen, daß jede von Ihnen verbreitete oder veröffentlichte Arbeit, die ganz oder teilweise von dem Programm oder Teilen davon abgeleitet ist, Dritten gegenüber als Ganzes unter den Bedingungen dieser Lizenz ohne Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt wird. Wenn das veränderte Programm normalerweise bei der Ausführung interaktiv Kommandos einliest, müssen Sie dafür sorgen, daß es, wenn es auf dem üblichsten Wege für solche interaktive Nutzung gestartet wird, eine Meldung ausgibt oder ausdruckt, die einen geeigneten Copyright-Vermerk enthält sowie einen Hinweis, daß es keine Gewährleistung gibt (oder anderenfalls, daß Sie Garantie leisten), und daß die Benutzer das Programm unter diesen Bedingungen weiter verbreiten dürfen. Auch muß der Benutzer darauf hingewiesen werden, wie er eine Kopie dieser Lizenz ansehen kann. (Ausnahme: Wenn das Programm selbst interaktiv arbeitet, aber normalerweise keine derartige Meldung ausgibt, muß Ihr auf dem Programm basierendes Werk auch keine solche Meldung ausgeben). Diese Anforderungen gelten für das bearbeitete Werk als Ganzes. Wenn identifizierbare Teile des Werkes nicht von dem Programm abgeleitet sind und vernünftigerweise als unabhängige und eigenständige Werke für sich selbst zu betrachten sind, dann gelten diese Lizenz und ihre Bedingungen nicht für die betroffenen Teile, wenn Sie diese als eigenständige Werke weitergeben. Wenn Sie jedoch dieselben Abschnitte als Teil eines Ganzen weitergeben, das ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt, dann muß die Weitergabe des Ganzen nach den Bedingungen dieser Lizenz erfolgen, deren Bedingungen für weitere Lizenznehmer somit auf das gesamte Ganze ausgedehnt werden - und somit auf jeden einzelnen Teil, unabhängig vom jeweiligen Autor. Somit ist es nicht die Absicht dieses Abschnittes, Rechte für Werke in Anspruch zu nehmen oder Ihnen die Rechte für Werke streitig zu machen, die komplett von Ihnen geschrieben wurden; vielmehr ist es die Absicht, die Rechte zur Kontrolle der Verbreitung von Werken, die auf dem Programm basieren oder unter seiner auszugsweisen Verwendung zusammengestellt worden sind, auszuüben.

Ferner bringt auch das einfache Zusammenlegen eines anderen Werkes, das nicht auf dem Programm basiert, mit dem Programm oder einem auf dem Programm basierenden Werk auf ein- und demselben Speicher- oder Vertriebsmedium dieses andere Werk nicht in den Anwendungsbereich dieser Lizenz.

§3. Sie dürfen das Programm (oder ein darauf basierendes Werk gemäß Paragraph 2) als Objectcode oder in ausführbarer Form unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 kopieren und weitergeben - vorausgesetzt, daß Sie außerdem eine der folgenden Leistungen erbringen: Liefern Sie das Programm zusammen mit dem vollständigen zugehörigen maschinenlesbaren Quelltext auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium aus, wobei die Verteilung unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 erfolgen muß. Oder: Liefern Sie das Programm zusammen mit einem mindestens drei Jahre lang gültigen schriftlichen Angebot aus, jedem Dritten eine vollständige maschinenlesbare Kopie des Quelltextes zur Verfügung zu stellen - zu nicht höheren Kosten als denen, die durch das physikalische Zugänglichmachen des Quelltextes anfallen -, wobei der Quelltext unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium weitergegeben wird. Oder: Liefern Sie das Programm zusammen mit dem schriftlichen Angebot der Zurverfügungstellung des Quelltextes aus, das Sie selbst erhalten haben. (Diese Alternative ist nur für nicht-kommerzielle Verbreitung zulässig und nur, wenn Sie das Programm als Objectcode oder in ausführbarer Form mit einem entsprechenden Angebot gemäß Absatz b erhalten haben.) Unter dem Quelltext eines Werkes wird diejenige Form des Werkes verstanden, die für Bearbeitungen vorzugsweise verwendet wird. Für ein ausführbares Programm bedeutet "der komplette Quelltext": Der Quelltext aller im Programm enthaltenen Module einschließlich aller zugehörigen Modulschnittstellen-Definitionsdateien sowie der zur Compilation und Installation verwendeten Skripte.

Als besondere Ausnahme jedoch braucht der verteilte Quelltext nichts von dem zu enthalten, was üblicherweise (entweder als Quelltext oder in binärer Form) zusammen mit den Hauptkomponenten des Betriebssystems (Kernel, Compiler usw.) geliefert wird, unter dem das Programm läuft - es sei denn, diese Komponente selbst gehört zum ausführbaren Programm. Wenn die Verbreitung eines ausführbaren Programms oder von Objectcode dadurch erfolgt, daß der Kopierzugriff auf eine dafür vorgesehene Stelle gewährt wird, so gilt die Gewährung eines gleichwertigen Kopierzugriffs auf den Quelltext von derselben Stelle als Verbreitung des Quelltextes, auch wenn Dritte nicht dazu gezwungen sind, den Quelltext zusammen mit dem Objectcode zu kopieren.
§4. Sie dürfen das Programm nicht vervielfältigen, verändern, weiter lizenzieren oder verbreiten, sofern es nicht durch diese Lizenz ausdrücklich gestattet ist. Jeder anderweitige Versuch der Vervielfältigung, Modifizierung, Weiterlizenzierung und Verbreitung ist nichtig und beendet automatisch Ihre Rechte unter dieser Lizenz. Jedoch werden die Lizenzen Dritter, die von Ihnen Kopien oder Rechte unter dieser Lizenz erhalten haben, nicht beendet, solange diese die Lizenz voll anerkennen und befolgen.
§5. Sie sind nicht verpflichtet, diese Lizenz anzunehmen, da Sie sie nicht unterzeichnet haben. Jedoch gibt Ihnen nichts anderes die Erlaubnis, das Programm oder von ihm abgeleitete Werke zu verändern oder zu verbreiten. Diese Handlungen sind gesetzlich verboten, wenn Sie diese Lizenz nicht anerkennen. Indem Sie das Programm (oder ein darauf basierendes Werk) verändern oder verbreiten, erklären Sie Ihr Einverständnis mit dieser Lizenz und mit allen ihren Bedingungen bezüglich der Vervielfältigung, Verbreitung und Veränderung des Programms oder eines darauf basierenden Werks.
§6. Jedesmal, wenn Sie das Programm (oder ein auf dem Programm basierendes Werk) weitergeben, erhält der Empfänger automatisch vom ursprünglichen Lizenzgeber die Lizenz, das Programm entsprechend den hier festgelegten Bestimmungen zu vervielfältigen, zu verbreiten und zu verändern. Sie dürfen keine weiteren Einschränkungen der Durchsetzung der hierin zugestandenen Rechte des Empfängers vornehmen. Sie sind nicht dafür verantwortlich, die Einhaltung dieser Lizenz durch Dritte durchzusetzen.
§7. Sollten Ihnen infolge eines Gerichtsurteils, des Vorwurfs einer Patentverletzung oder aus einem anderen Grunde (nicht auf Patentfragen begrenzt) Bedingungen (durch Gerichtsbeschluß, Vergleich oder anderweitig) auferlegt werden, die den Bedingungen dieser Lizenz widersprechen, so befreien Sie diese Umstände nicht von den Bestimmungen dieser Lizenz. Wenn es Ihnen nicht möglich ist, das Programm unter gleichzeitiger Beachtung der Bedingungen in dieser Lizenz und Ihrer anderweitigen Verpflichtungen zu verbreiten, dann dürfen Sie als Folge das Programm überhaupt nicht verbreiten. Wenn zum Beispiel ein Patent nicht die gebührenfreie Weiterverbreitung des Programms durch diejenigen erlaubt, die das Programm direkt oder indirekt von Ihnen erhalten haben, dann besteht der einzige Weg, sowohl das Patentrecht als auch diese Lizenz zu befolgen, darin, ganz auf die Verbreitung des Programms zu verzichten. Sollte sich ein Teil dieses Paragraphen als ungültig oder unter bestimmten Umständen nicht durchsetzbar erweisen, so soll dieser Paragraph seinem Sinne nach angewandt werden; im übrigen soll dieser Paragraph als Ganzes gelten. Zweck dieses Paragraphen ist nicht, Sie dazu zu bringen, irgendwelche Patente oder andere Eigentumsansprüche zu verletzen oder die Gültigkeit solcher Ansprüche zu bestreiten; dieser Paragraph hat einzig den Zweck, die Integrität des Verbreitungssystems der freien Software zu schützen, das durch die Praxis öffentlicher Lizenzen verwirklicht wird. Viele Leute haben großzügige Beiträge zu dem großen Angebot der mit diesem System verbreiteten Software im Vertrauen auf die konsistente Anwendung dieses Systems geleistet; es liegt am Autor/Geber, zu entscheiden, ob er die Software mittels irgendeines anderen Systems verbreiten will; ein Lizenznehmer hat auf diese Entscheidung keinen Einfluß. Dieser Paragraph ist dazu gedacht, deutlich klarzustellen, was als Konsequenz aus dem Rest dieser Lizenz betrachtet wird. §8. Wenn die Verbreitung und/oder die Benutzung des Programms in bestimmten Staaten entweder durch Patente oder durch urheberrechtlich geschützte Schnittstellen eingeschränkt ist, kann der Urheberrechtsinhaber, der das Programm unter diese Lizenz gestellt hat, eine explizite geographische Begrenzung der Verbreitung angeben, in der diese Staaten ausgeschlossen werden, so daß die Verbreitung nur innerhalb und zwischen den Staaten erlaubt ist, die nicht ausgeschlossen sind. In einem solchen Fall beinhaltet diese Lizenz die Beschränkung, als wäre sie in diesem Text niedergeschrieben.
§9. Die Free Software Foundation kann von Zeit zu Zeit überarbeitete und/oder neue Versionen der General Public License veröffentlichen. Solche neuen Versionen werden vom Grundprinzip her der gegenwärtigen entsprechen, können aber im Detail abweichen, um neuen Problemen und Anforderungen gerecht zu werden. Jede Version dieser Lizenz hat eine eindeutige Versionsnummer. Wenn in einem Programm angegeben wird, daß es dieser Lizenz in einer bestimmten Versionsnummer oder "jeder späteren Version" ("any later version") unterliegt, so haben Sie die Wahl, entweder den Bestimmungen der genannten Version zu folgen oder denen jeder beliebigen späteren Version, die von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde. Wenn das Programm keine Versionsnummer angibt, können Sie eine beliebige Version wählen, die je von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde.
§10. Wenn Sie den Wunsch haben, Teile des Programms in anderen freien Programmen zu verwenden, deren Bedingungen für die Verbreitung anders sind, schreiben Sie an den Autor, um ihn um die Erlaubnis zu bitten. Für Software, die unter dem Copyright der Free Software Foundation steht, schreiben Sie an die Free Software Foundation; wir machen zu diesem Zweck gelegentlich Ausnahmen. Unsere Entscheidung wird von den beiden Zielen geleitet werden, zum einen den freien Status aller von unserer freien Software abgeleiteten Werke zu erhalten und zum anderen das gemeinschaftliche Nutzen und Wiederverwenden von Software im allgemeinen zu fördern. Keine Gewährleistung
§11. Da das Programm ohne jegliche Kosten lizenziert wird, besteht keinerlei Gewährleistung für das Programm, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sofern nicht anderweitig schriftlich bestätigt, stellen die Copyright-Inhaber und/oder Dritte das Programm so zur Verfügung, "wie es ist", ohne irgendeine Gewährleistung, weder ausdrücklich noch implizit, einschließlich - aber nicht begrenzt auf - Marktreife oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das volle Risiko bezüglich Qualität und Leistungsfähigkeit des Programms liegt bei Ihnen. Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, liegen die Kosten für notwendigen Service, Reparatur oder Korrektur bei Ihnen.
§12. In keinem Fall, außer wenn durch geltendes Recht gefordert oder schriftlich zugesichert, ist irgendein Copyright-Inhaber oder irgendein Dritter, der das Programm wie oben erlaubt modifiziert oder verbreitet hat, Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden haftbar, einschließlich jeglicher allgemeiner oder spezieller Schäden, Schäden durch Seiteneffekte (Nebenwirkungen) oder Folgeschäden, die aus der Benutzung des Programms oder der Unbenutzbarkeit des Programms folgen (einschließlich - aber nicht beschränkt auf - Datenverluste, fehlerhafte Verarbeitung von Daten, Verluste, die von Ihnen oder anderen getragen werden müssen, oder dem Unvermögen des Programms, mit irgendeinem anderen Programm zusammenzuarbeiten), selbst wenn ein Copyright-Inhaber oder Dritter über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden war.
Ende der Bedingungen

Quelleangabe und weiterführende Informationen zur
deutschen Übersetzung:

http://www.gnu.de/documents/gpl-2.0.de.html